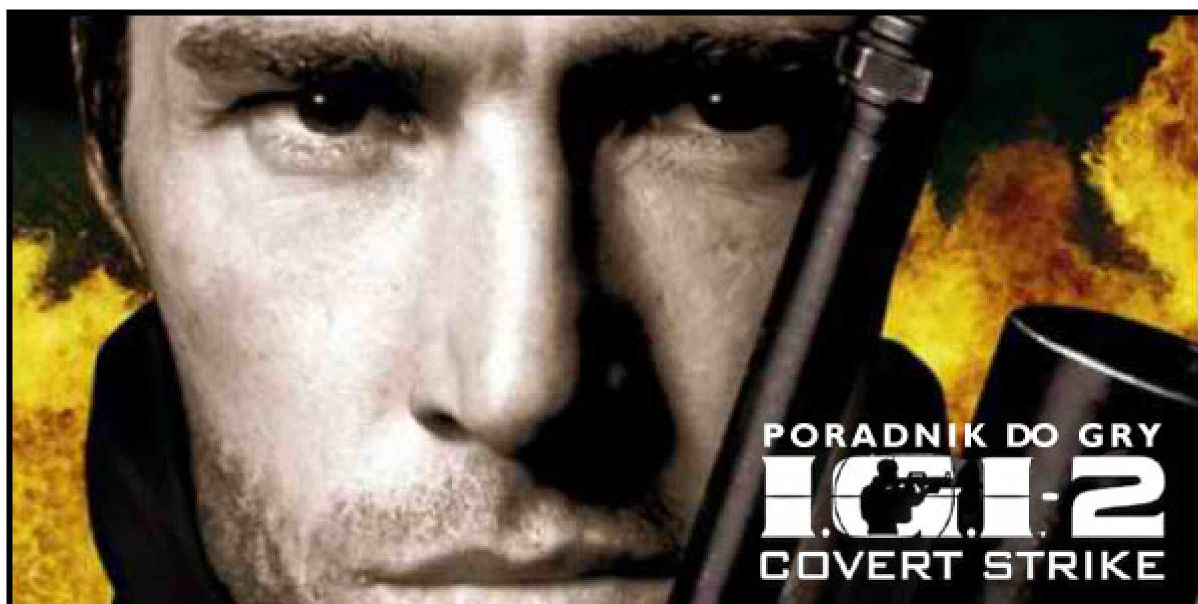
I.G.I-2
COVERT STRIKE

PORADNIK





SPIS TREŚCI

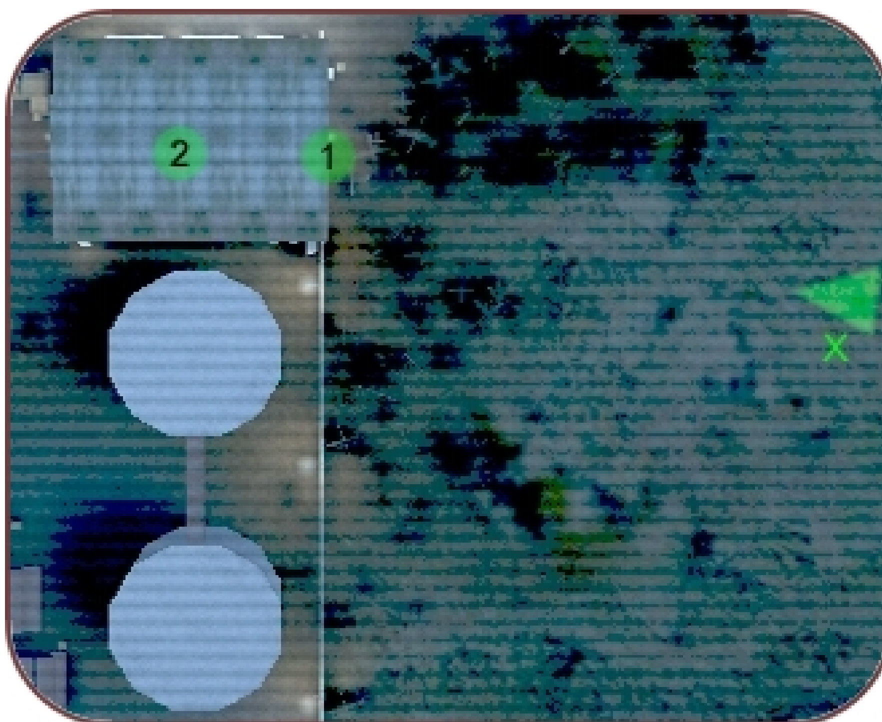
WSTĘP

Dzięki bogato ilustrowanemu opisowi nikt nie powinien mieć problemów z ukończeniem gry. Opis każdego z zadań został uzupełniony o obrazki i mapki, dzięki którym można szybko odnaleźć swoją bieżącą pozycję. Odpowiednikiem liczb zielonych w tekście są znaki **„1”**, **„2”** id. Symbolizują one miejsce przemieszczania się bohatera. Kolorem czerwonym natomiast (**„3”**, **„4”** itd.) zostali zaznaczeni wrogowie, natomiast **(X)** to sprawdzone miejsca, z których można efektywnie prowadzić ogień. Na końcu poradnika znajdują się kody dla bardziej niecierpliwych graczy.

MISJA 1 – INFILTRACJA

Zadania:

1. **Dokonaj infiltracji głównego kompleksu.**
2. **Pokonaj rzekę, aby uzyskać dostęp do górnej części kompleksu.**
3. **Włącz windę i zjedź nią na dół.**



Rozpoczynasz na wzgórzu na wschodzie **(X)**. Rusz przed siebie i po dotarciu do drucianego ogrodzenia zestrzel kamerę. Uklęknij za ogrodzeniem i kiedy pojawi się strażnik, zastrzel go szybko. **„1”** (obrazek poniżej po lewej). Następnie uporaj się z kłódką, przejdź przez bramę i wejdź do magazynu **„2”** (mapa na poprzedniej stronie). Uklęknij i posuwaj się ostrożnie przed siebie, wychylając się i sprawdzając dokładnie cały teren. Jeśli tylko kogoś wypatrzysz, od razu go namierzaj i strzelaj, najlepiej w głowę (obrazek poniżej po prawej).



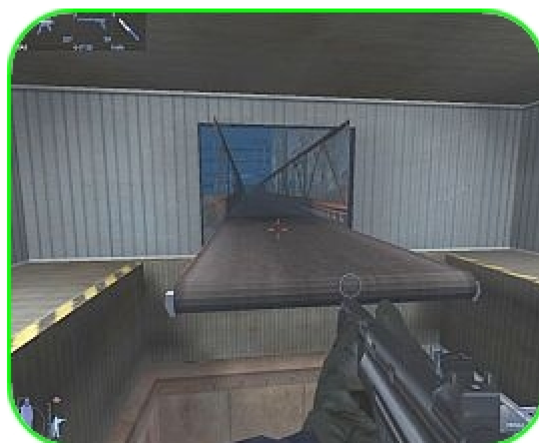




Wyjdź na zewnątrz kuchennymi drzwiami, przejdź przez siatkę i skręć w lewo. Wejdź do wąskiego przejścia z kontenerów **„1”** i na jego końcu zniszcz kamerę. Następnie udaj się do ściany z lewej **„2”** skąd możesz zaskoczyć przeciwników za nasypem **„3”** (podczołgaj się do nich na odpowiednią odległość, tak aby jak najdłużej pozostawać w ukryciu i kiedy będziesz pewny, że szybko ich załatwisz, zacznij strzelać). Przebiegnij na zachód w stronę budki przy moście **„4”** i wciśnij przycisk. Kontynuuj marsz, aż do dużego hangaru do którego dostaniesz się schodami z tyłu **„5”** (lewy obrazek poniżej).

Wejdź do środka, zniszcz kamerę i zastrzel pałętających się w pobliżu strażników (aby zminimalizować ryzyko staraj się wyczekać, aż będą stali do ciebie tyłem), po czym skorzystaj z drabiny aby dostać się na górę. Przestaw dźwignię z lewej, wejdź na sam szczyt hangaru i przeskocz na taśmociąg (prawy obrazek poniżej), którym dojedziesz na drugą stronę bazy.







Kiedy będziesz zbliżać się do kolejnego budynku, zestrzel kamerę **„1”**. Rozpraw się z kolejną partią wrogów i wyjdź na zewnątrz. Skręć w lewo i wejdź do budynku z lewej **„2”**, który okaże się średnim magazynem. Korzystając z osłony jaką zapewniają pojazdy zastrzel dwóch żołnierzy przy ciężarówce (lewy obrazek poniżej), przestaw dźwignię w „klatce” z lewej (otworzysz ją dzięki wytrychowi), a następnie skorzystaj z przycisku na ścianie, za pomocą którego wezwiesz platformę (prawy obrazek poniżej). Wejdź na nią i wciśnij drugi przycisk, dzięki czemu zaczniesz zjeżdżać na dół.





MISJA 2 – W GŁĘBI KOPALNI

Zadania:

1. **Uzyskaj dostęp do niższego systemu jaskiń.**
2. **Wyłącz system bezpieczeństwa.**
3. **Otwórz drzwi do tunelu.**
4. **Pojedź pociągiem do szybu wentylacyjnego.**
5. **Przejdź szybem wentylacyjnym do stacji metereologicznej.**





Po zjechaniu na dół schowaj się za którymś z kamieni w przejściu i zacznij zza niego ostrzeliwać pobliskich strażników. Jeśli dobrze się ukryłeś to bez problemu wyeliminujesz oddział, który będzie stopniowo wybiegał z pobliskiego baraku. Po zakończeniu jatki otwórz i przejdź przez stalowe drzwi (lewy obrazek powyżej), znajdujące się za ciężarówką. Ustaw się na końcu tunelu i zacznij prowadzić ogień w strażników na dole (prawy obrazek powyżej). Wyjdź do sali i uporaj się jeszcze z kilkoma wrogami, stojącymi z lewej na skale.





Następnie skieruj się w lewo i wejdź po schodach do budynku, w którym znajdziesz komputer (lewy obrazek powyżej). Skorzystaj z niego, podejdź do stalowych wrót, do których zaprowadzą cię tory i naciśnij przycisk na pobliskiej konsoli (prawy obrazek powyżej).



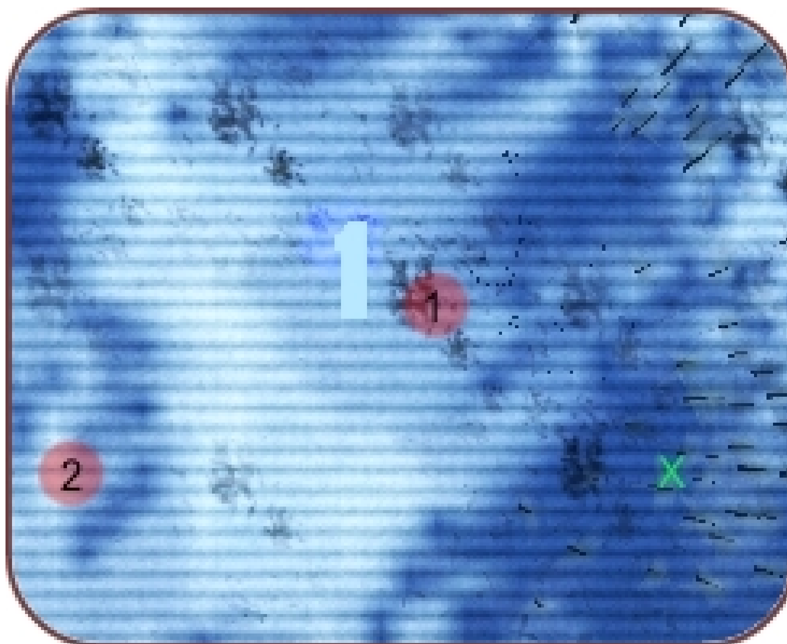


Wejdź do pociągu, naciśnij przycisk i przygotuj się na przejażdżkę. Kiedy na drugim torze pojawi się druga lokomotywa, uklęknij i wyeliminuj wszystkich wrogów (lewy obrazek powyżej). Po całej akcji i zatrzymaniu maszyny zejdź na ziemię, podejdź do stalowych drzwi (prawy obrazek powyżej) i otwórz je, dzięki czemu misja dobiegnie końca.

MISJA 3 – STACJA METEO

Zadania:

1. **Zabierz ze zrzutu laserowy przecinak.**
2. **Ukradnij dokumenty z sejfu.**
3. **Wyłącz system bezpieczeństwa i otwórz ręcznie śluzę, by uzyskać dostęp do laboratorium.**
4. **Ukradnij z laboratorium prototypowy chip EMP.**
5. **Zwolnij balon meteorologiczny i czekaj na ewakuację.**



Wyrusz ścieżką w stronę pobliskich drzew. Przejdź przez nie i kontynuuj marsz aż do dwóch strażników, stojących przy przysłanym ci sprzęcie. Wkrótce z gór z lewej zejdzie kilkuosobowy patrol (obrazek po prawej). Poczekaj aż zacznie wracać do miejsca z którego przylazł, po czym połóż się wśród drzew **(X)**, zastrzel dwóch wartowników **„1”**, a następnie eliminuj po kolei wszystkich żołnierzy, którzy będą wychodzić pod lufę **„2”**. Zabierz karabin snajperski i wyrusz w dalszą drogę. Połóż się w dogodnym miejscu i wystrzelaj wszystkich strażników przy domku (obrazek po lewej) oraz w jego wnętrzu.



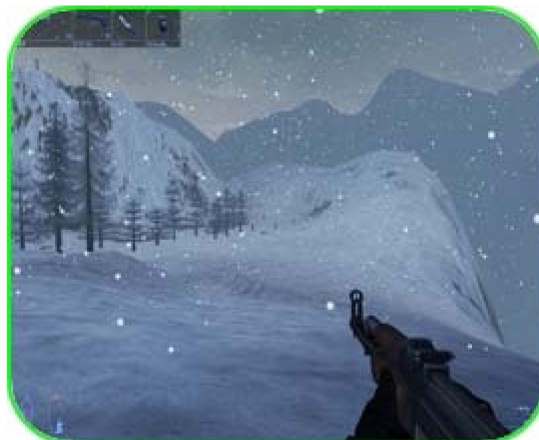




Kontynuuj marsz likwidując po drodze wszystkich przeciwników. Kiedy zbliżysz się do bazy wroga, rozpraw się dyskretnie ze wszystkimi wartownikami w kompleksie **„1”**, **„2”**, **„3”**. Jeśli ci się to nie uda i straż wezwie alarm, na lotnisku pojawi się śmigłowiec z posiłkami (lewy obrazek poniżej).

Zacznij wtedy się cofać, przystawaj na chwilę, zastrzel paru żołnierzy (prawy obrazek poniżej) i powtarzaj całą procedurę, aż wszystkich wyeliminujesz.







Na końcu wkrocz do bazy, oczyść ją z niedobitków, a potem wejdź do budynku **„1”**, w którym znajdziesz sejf (obrazek poniżej).



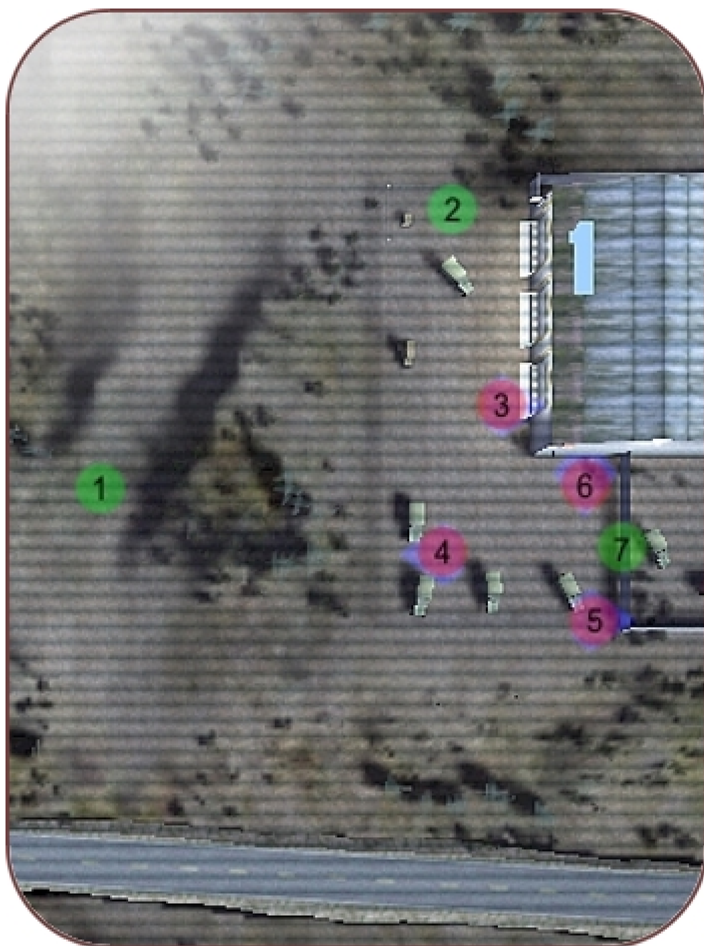


Uważając na pancerną kamerę przy schodach, dobierz się do niego, zabierz co trzeba i wyjdź na dwór. Udaj się do następnej chaty **„2”**, gdzie skorzystaj z komputera, po czym kontynuuj podróż do kolejnego budynku **„3”**. Zastrzel tam dwóch profesorów (obrazek po lewej), przejdź przez pancerne drzwi, weź chip i opuść chatę. Na koniec podejdź do skrzyni na środku placu **„4”** i rusz korbą znajdującą się przy balonie.

MISJA 4 – MOST NA DNIESTRZE

__Zadania:__

1. **Przedostań się do magazynu i zdobądź cztery ładunki C4.**
2. **Zdobądź zapalniki i czasomierze od członków patrolu koło mostu.**
3. **Przyczep ładunek C4 do każdego z czterech filarów nośnych mostu.**
4. **Zanim dojdzie do wybuchu, musisz się dostać w bezpieczne miejsce po tej samej stronie rzeki, na której znajduje się konwój.**



Na wykonanie zadania masz 15 minut, więc trzeba się streszczać. Przygotuj broń i ruszaj przed siebie. Zejdź po skarpie na dół
i przejdź na drugą stronę ulicy. Zacznij iść po ścieżce na wzgórze **„1”** i za pomocą wytrycha otwórz bramę **„2”** (lewy obrazek poniżej), dzięki której dostaniesz się na plac przy magazynie. Zastrzel wszystkich żołnierzy **„3”**, **„4”**, **„5”**, **„6”**, skorzystaj z panelu na murze (prawy obrazek poniżej) i przejdź przez stalową bramę **„7**

.





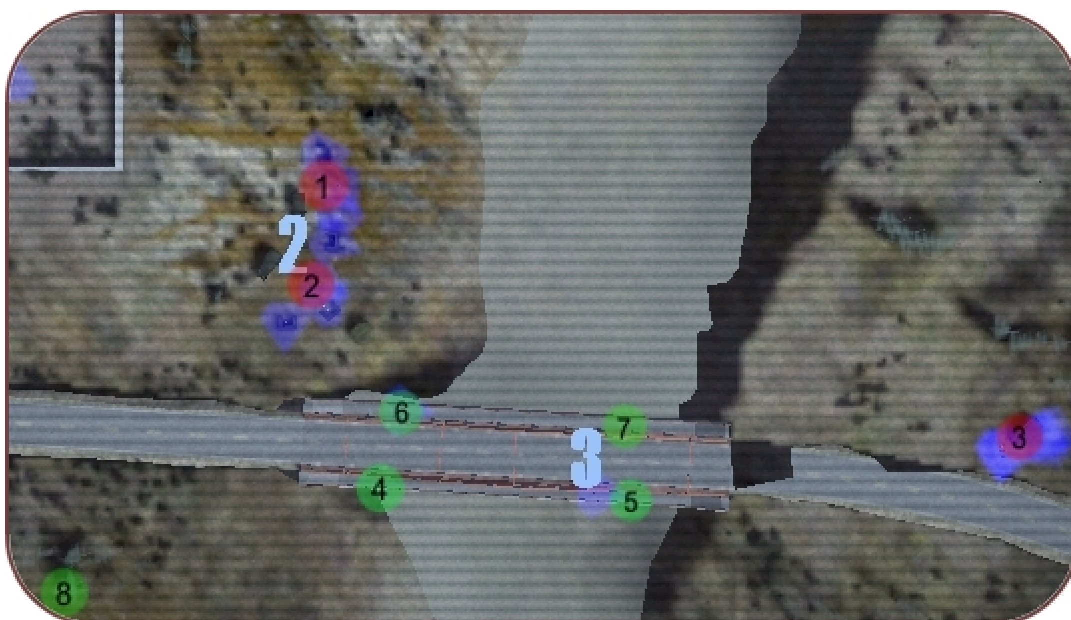




Znajdź dogodną pozycję **(X)** i załatw wszystkich strażników przed tobą **„1”**, **„2”** i za ogrodzeniem z lewej **„3”**, **„4”**. Następnie udaj się na plac z ciężarówkami i wejdź do magazynu przez drzwi z lewej **„5”**. Oczyść pomieszczenie z przeciwników i zabierz ładunki wybuchowe, leżące na drewnianej skrzyni (obrazek powyżej).



Wróć na zewnątrz przez drzwi z prawej **„6”** i za pomocą panelu otwórz kolejne przejście **„7”** (obrazek po lewej).





Zastrzel wszystkich strażników (**„1”**, **„2”**), którzy napatoczą ci się pod lufę (trochę ich jest więc bądź uważny), a kiedy pobliski teren będzie bezpieczny wróć na plac z ciężarówkami, podnieś Dragunova i zastrzel żołnierzy na drugim brzegu (**„3”**, obrazek po lewej).



Udaj się w stronę mostu, zejdź na jedno z betonowych przejść z jego boku i pod każdy betonowy filar podłóż ładunek wybuchowy (obrazek po prawej) - **„4”**, **„5”**, **„6”**, **„7”**,. Następnie od razu ewakuuj się do miejsca, gdzie zaczynałeś misję – do punktu **„8”**.

MISJA 5 – ZASADZKA

Zadania:

1. **Zniszcz transporter opancerzony za pomocą rakiety znalezionej w konwoju.**
2. **Pozbieraj z ciężarówek konwoju chipy EMP.**
3. **Czekaj na śmigłowiec ewakuacyjny.**



Od razu po starcie wyrusz wzdłuż skarpy w lewo. Obejdź konwój i w bezpiecznej odległości **„1”** przejdź przez ulicę, po czym skieruj się w stronę bazy, którą spacyfikowałeś w poprzednim zadaniu.

Obejdź ją z lewej strony **„2”** i ustaw się na wzgórzu **„3”**, skąd będziesz miał bardzo dobre pole ostrzału **„4”** (lewy obrazek poniżej).

Jeśli zostaniesz wykryty, schowaj się i poczekaj aż podbiegną do ciebie żołnierze. Kiedy to nastąpi, załatw ich i kontynuuj oczyszczanie konwoju. Zwróć również uwagę na strzelca wyborowego **„5”** czającego się wśród drzew, gdzie zaczynałeś misję (prawy obrazek poniżej).







Jeśli zabraknie ci naboi przeszukaj ciało strzelca, połóż się w bezpiecznej odległości od konwoju **(X)** i zrób porządek z resztą strażników **„1”** (pamiętaj, aby nie wejść pod lufę wozu opancerzonego).





Kiedy konwój będzie czysty, podejdź do drugiej ciężarówki **„2”**, weź rakietnicę i strzel w APC **„3”** (lewy obrazek powyżej). Przeszukaj szybko pierwszy wóz, po czym leć na złamanie karku do sojuszniczego śmigłowca na północy (prawy obrazek powyżej), który zabierze cię z pola bitwy.

MISJA 6 – FABRYKA

Zadania:

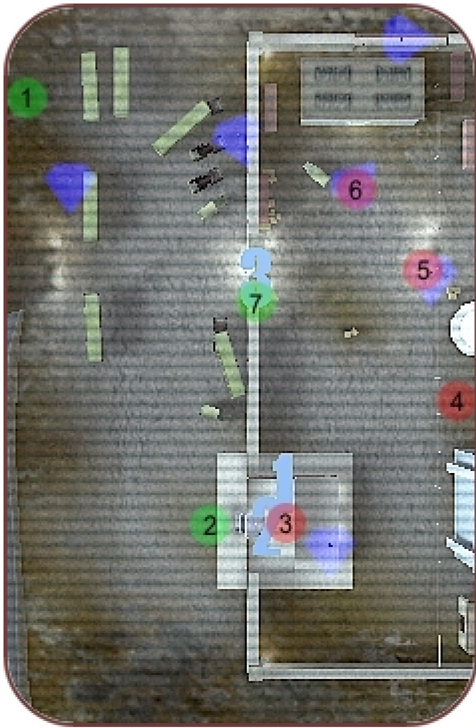
1. **Wyłącz kamery bezpieczeństwa.**
2. **Ukradnij plany chipów EMP.**
3. **Wyłącz zasilanie ogrodzenia elektrycznego.**
4. **Wyłącz zasilanie maszyn fabryki.**
5. **Włam się do komputera sterującego linią montażową w fabryce.**
6. **Aby się ewakuować, musisz się dostać do śmigłowca.**



Skręć w lewo i zacznij wspinać się pod górę tak, aby zajść od tyłu żołnierza z prawej. Załatw go, podnieś snajperkę i z dogodnej pozycji zacznij eliminować przeciwników w bazie u podnóża gór **„1”**, **„2”**, **„3”**, **„4”** (głównie w wieżyczkach i na murze) (lewy obrazek poniżej). Kiedy skończy ci się amunicja, podnieś stary karabin i wyrusz w stronę wrogiego kompleksu. Obejdź plac z ciężarówkami i załatw patrolujących go strażników **„5”**, **„6”**, **„7”** (prawy obrazek poniżej). W lesie możesz natknąć się na jeszcze jednego snajpera, po zabiciu którego możesz ponownie skorzystać z Dragunova.







Wejdź przez dużą bramę **„1”** do środka i skieruj się do niebieskich drzwi z prawej **„2”**. Otwórz je i oczyść z żołnierzy całe pomieszczenie **„3”**. Zejdź po schodach na dół, skręć na korytarzu w lewo i udaj się do pokoju w którym znajdziesz sejf (obrazek poniżej).





Weź z niego wszystko co się da, wróć na górę i przez okna ostrzeliwuj nadbiegających wartowników **„4”**, **„5”**, **„6”**. Po zakończeniu jatki, kiedy na placu będą stygnąć ostatnie trupy, wejdź po schodach na górę i wejdź do biura z lewej, gdzie skorzystaj z komputera (obrazek po prawej). Skieruj się do drzwi, którymi wyjdziesz na okalający bazę mur, wejdź do wieżyczki na wprost ciebie **„7”** i zielonym przyciskiem wyłącz zasilanie.





Zejdź na dół, wyjdź na plac i skieruj się do drabiny znajdującej się na murze z lewej **„1”** (lewy obrazek powyżej). Wejdź na górę, przejdź w prawo, zejdź na ziemię **„2”** i udaj się w lewo, gdzie natkniesz się na niebieskie drzwi **„3”**.

Przejdź przez nie, przekrocz kolejne drzwi z lewej i wejdź na górę po schodach na wprost ciebie. Skorzystaj z dźwignij przy jednej z maszyn **„4”** (obrazek po prawej) i udaj się do komputera głównego w pokoju po drugiej stronie hali **„5”**. Użyj go, wyjdź z budynku **„6”** a na koniec opuść teren bazy i skieruj się do helikoptera, który wyląduje w pobliskim lesie na zachodzie.



MISJA 7 – PRZEZ GRANICĘ

Zadania:

1. **Przeprowadź zasadzkę na strażników pojazdu łączności.**
2. **Wyślij sygnał radiowy do śmigłowca ratunkowego.**
3. **Przejdź do strefy ewakuacji.**



Jedno z mniej przyjemnych zadań w grze. Wyrusz przed siebie w stronę ulicy, przekrocz ją i wejdź do lasu. Uważając na jeżdżące po drodze wozy pancerne **„1”**, **„2”**, podejdź do snajpera przy ciężarówce, zadźgaj go nożem i podnieś karabin. Poczekaj, aż APC odjadą, po czym szybko wbiegnij na zarośniętą górę z lewej **„3”**, stanowiącą wspaniały punkt do prowadzenia ognia (lewy obrazek poniżej). Wybij wszystkie pobliskie patrole, zejdź na dół i wezwij śmigłowiec za pomocą nadajnika **„4”**, stojącego obok ciężarówki (prawy obrazek poniżej). Na koniec przebiegnij szybko na zarośnięte wzgórze z prawej **„5”**.







Przedzieraj się na południe, korzystając z pobliskich lasów (lewy obrazek poniżej). Za każdym razem, kiedy będziesz zmuszony wyjść na otwarty teren, poczekaj aż oddali się wrogi helikopter patrolujący okolicę. Wkrótce dotrzesz do rozległego lasu z kilkoma snajperami na jego skraju **„1”**, **„2”**, **„3”**, **„4”**. Załatw ich po cichu (najlepiej wtopić się między drzewa i zabijać ich nożem), podnieś snajperkę oraz amunicję i wyrusz na zachód w stronę jeziora **„5”**. Dojdź do tabliczek ostrzegających przed polem minowym i wyrusz na południe wzdłuż liny odgradzającej zwykły teren od min (prawy obrazek poniżej). Zacznij czołgać się wzdłuż pola minowego i nawet nie waż się unosić do góry.







Kontynuuj czołganie na wschód, aż do zakrętu w prawo **„2”**, który wskazuje znak przywieszony na jednym z drzew (obrazek po prawej). Poczekaj chwilę, aż strażnicy udadzą się na północ i kiedy droga będzie wolna, wyrusz na południe w stronę śmigłowca **„3”**. Pamiętaj, aby w żadnym wypadku nie podnosić się do góry.



Jeśli chcesz możesz schować się w pobliskich krzakach i przed dalszą podróżą wybić paru szwędających się przed tobą żołnierzy **„1”** (obrazek powyżej). Ułatwi ci to nieco zadanie.



MISJA 8 – SPOTKANIE W LIBII

Zadania:

1. **Spotkaj się z przekupionym członkiem milicji, który ma cię zaprowadzić do centrum monitorowania.**
2. **Wyłącz kamery bezpieczeństwa w hotelu.**
3. **Zabierz ładunki wybuchowe.**
4. **Wysadź samochód tankujący na targu.**
5. **Zneutralizuj agentów wywiadu pilnujących Priboiego.**
6. **Dostań się do hotelu i uratuj Priboiego.**

Podpłyń do przystani z lewej, wejdź na górę po drabince i załatw szwędającego się po molo strażnika **„1”**. Wyjdź na ląd, ale nie podchodź do pierwszego celu, jakim jest twój łącznik stojący przy murze z lewej **„2”**.





Zamiast tego wejdź do miasta przez główne przejście i skręć w uliczkę z lewej **„3”**. Połóż się na ziemi i czołgaj się tak długo, aż za pomocą pistoletu z tłumikiem będziesz mógł wyeliminować strażnika na balkonie **„4”** i drugiego **„5”**, stojącego na ziemi (obrazek powyżej).

Idź przed siebie - po przekroczeniu narożnika wychyl się zza skrzyni i zastrzel dwóch strażników, stojących przy drzwiach **„6”** (obrazek po prawej). Narób trochę hałasu (tylko nie wywołuj alarmu!), tak aby zbiegli się wartownicy z końca uliczki. Po ich wykończeniu wróć do łącznika, czekającego przy plaży.





Udaj się z nim do kryjówki **„1”**, gdzie szybko wyeliminuj nowego wroga oraz kamerę na górze z prawej. Następnie skorzystaj z komputera na biurku z lewej i wyłącz wszystkie kamery w mieście. Wróć na wąską uliczkę i trzymając się ściany z lewej udaj się w stronę plaży. W pewnym momencie natkniesz się na drabinę **„2”**, wejdź po niej na górę, wychyl się zza rogu i zastrzel snajpera **„3”**, po czym zabierz ładunki, które przy nim leżały (lewy obrazek poniżej).

Bądź ostrożny, bo na balkonie z lewej czatuje jeszcze jeden wartownik. Zejdź na dół, dojdź do końca ścieżki którą niedawno oczyściłeś, skręć w prawo i zastrzel snajpera na dachu **„4”**. Następnie użyj wytrycha, aby otworzyć stalową bramę **„5”** i wykończ wszystkich, którzy napatoczą się pod lufę. Na koniec wejdź na główny plac i podłóż ładunek wybuchowy pod ciężarówkę z lewej **„6”** (prawy obrazek poniżej).







Przejdź przez bramę **„1”** i wejdź do małego labiryntu, złożonego z krętych i wąskich uliczek. Skręć w prawo, potem w lewo, przejdź przez stalową bramę **„2”** i kontynuuj marsz aż dotrzesz do drogi (lewy obrazek poniżej) prowadzącej na dziedziniec pałacu (wypatruj przy tym snajperów na dachach).

Kiedy dotrzesz do placu zastrzel dwóch snajperów **„3”** (jeden na dachu, drugi na balkonie) z prawej i wbiegnij do środka przez przejście z lewej **„4”**. Zastrzel wszystkich, których napotkasz, wejdź po schodach na górę, skręć w drzwi z lewej i dojdź do pokoju, gdzie znajdziesz swój cel (prawy obrazek poniżej).

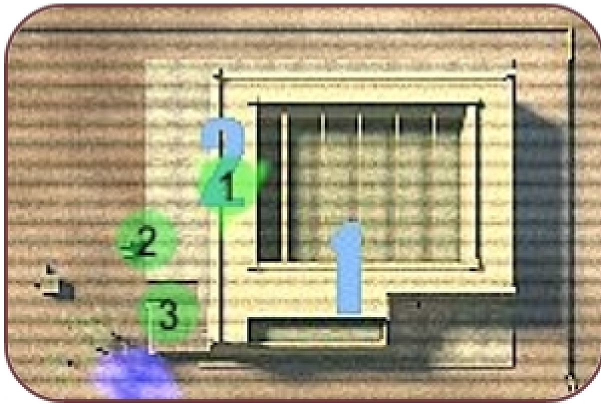




MISJA 9 – UCIECZKA Z WIĘZIENIA

Zadania:

1. **Ucieknij z celi.**
2. **Odzyskaj komputer z mapą i wytrychy.**
3. **Zlokalizuj Priboiego w głównym więzieniu.**



Opuść celę i zarżnij strażnika z prawej. Rusz wzdłuż korytarza i skręć w lewo. Przy schodach natkniesz się na wartownika, zabij go, podnieś wszystkie rzeczy z biurka i zacznij eliminować żołnierzy zbiegających z góry (lewy obrazek poniżej). Wejdź na górę i oczyść z przeciwników całe piętro, po czym podejdź do celi w której przetrzymywany jest Priboi (prawy obrazek poniżej). Pokażą się nowe cele. Udaj się do stalowych drzwi **„1”**, które zaprowadzą cię na rozległy plac otoczony siatką. Przejdź przez pobliską dziurę **„2”**, skręć w lewo i wejdź do małej chatki **„3”**.







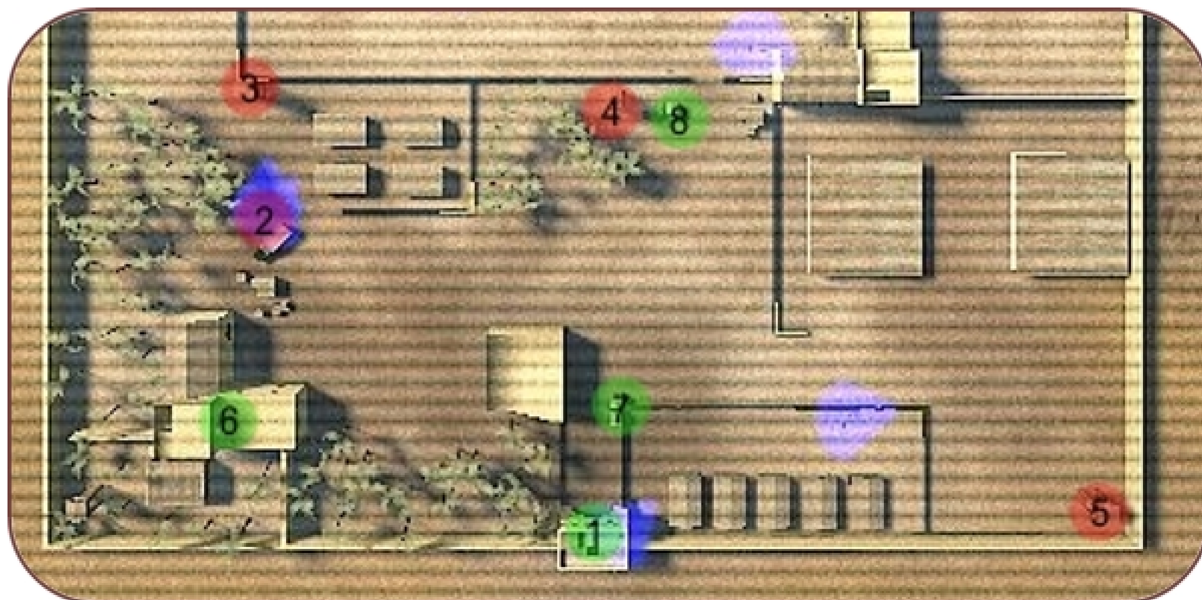
Zejdź po drabinie do kanałów, zastrzel pierwszego strażnika, którego spotkasz na skrzyżowaniu, po czym skręć w prawo. Kontynuuj swoją podróż, aż dotrzesz do wysokiej drabiny prowadzącej na powierzchnię (po drodze spotkasz jeszcze paru żołnierzy). Wyjdź na zewnątrz i zastrzel snajpera w pobliskiej wieży **„1”**, po czym wejdź po drabinie na górę.

Skorzystaj z liny (obrazek po prawej), aby bezpiecznie przedostać się przez okoliczny mur **„2”**.





Po wylądowaniu wyrusz przed siebie i uważając na kamerę wejdź do kamiennego budynku **„3”** (obrazek po lewej), gdzie skorzystaj z komputera.



Szybko wyjdź na zewnątrz, skręć w lewo i wejdź po schodach do budynku przy bramie **„1”**. Użyj przycisku z lewej, wejdź po drabinie na dach, szybko zastrzel tutejszego snajpera, zabierz jego broń i wystrzelaj WSZYSTKICH wrogów **„2”**, którzy wybiegną na plac (lewy obrazek poniżej). Następnie zajmij się strażnikami w wieżyczkach **„3”**, **„4”**, **„5”**, po czym wyjdź na zewnątrz. Skieruj się do wysokiego budynku **„6”**, obok którego zjechałeś na linie i spacyfikuj go. Na koniec udaj się do głównej bramy i wciśnij przycisk w budce **„7”** przy furtce (prawy obrazek poniżej). Identycznie postąp z drugim przełącznikiem, znajdującym się obok bramy w środku bazy **„8”**.





MISJA 10 – WILLA PRIBOIEGO

Zadania:

1. **Wykonaj kopie bezpieczeństwa komputerowych akt Priboiego.**
2. **Zabierz kopertę z sefu w sypialni Priboiego.**
3. **Wyjedź z garażu limuzyną Priboiego.**



Połóż się w dogodnym miejscu na zboczu **(X)** i za pomocą karabinu wyborowego i zacznij eliminować wszystkich widocznych strażników w willi **„1”**, **„2”**, **„3”**.



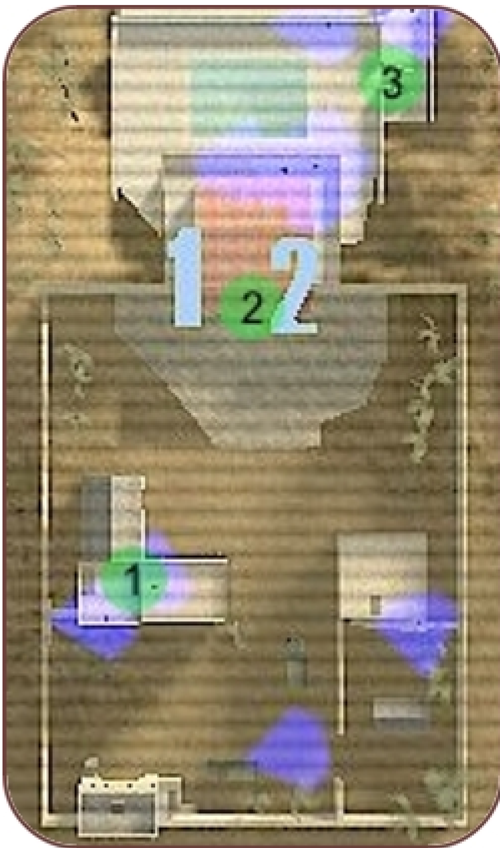
.

Kiedy się tam znajdziesz wskocz na drewniane skrzynie i korzystając z kabla (górny obrazek) przejdź do domu naprzeciwko. Po uporaniu się z nimi wyrusz w jej stronę i przejdź przez drewniane drzwi z lewej **„4”** (dolny obrazek). Zastrzel wszystkich strażników w środku i skieruj się na dach budynku z prawej **„5”**.









Wejdź do środka **„1”** i pacyfikuj wszystkich w kolejnych pomieszczeniach. W pokoju z prawej natkniesz się na dwóch strażników oraz komputer. Użyj go (możesz również wziąć ze stojaka Jack Hammera), zejdź na dół, otwórz drzwi prowadzące na podwórze i zestrzel kamerę z prawej. Następnie wyrusz do dużej bramy z lewej **„2”** i po złamaniu kodu, wejdź do środka i rozpocznij rzeź (lewy obrazek powyżej).

Nie zapomnij również o rozprawieniu się z żołnierzami na zewnątrz. Kiedy skończysz, zejdź na dół budynku i przetrząśnij dwa pokoje po obu stronach korytarza. Znajdziesz tutaj komputer (prawy obrazek powyżej) oraz sejf z dokumentami. Zabierz je, wyjdź na zewnątrz (plac z basenem) i zejdź na dół po schodach z prawej **„3”**.



Kontynuuj wędrówkę do rozległego placu z lewej. Przeskocz przez balustradę i po dostaniu się na drewniany dach **„1”**, rozpocznij ostrzeliwanie wartowników znajdujących się na dole (lewy obrazek poniżej). Następnie wskocz do środka, zejdź na dziedziniec i skieruj się do garażu z lewej **„2”** (prawy obrazek poniżej), gdzie czeka na ciebie limuzyna.





MISJA 11 – LOTNISKO

Zadania:

1. **Dokonaj infiltracji obiektu.**
2. **Dokonaj sabotażu radia.**
3. **Zdobądź amunicję do działka zamontowanego w śmigłowcu.**
4. **Włącz zasilanie pomp paliwa.**
5. **Włącz pompę paliwa.**



Zejdź na dół korzystając ze ścieżki z lewej. Skieruj się do bramy z prawej i przejdź na drugą stronę ulicy **„1”**. Podczołgaj się do bramy i zacznij strzelać do strażników przy budce z lewej **„2”**, jeśli któryś będzie próbował dobrać się do alarmu z prawej, powinieneś go bez problemów ubić. Kiedy przedpole będzie wolne wejdź do środka, a potem do budki z lewej, gdzie znajdziesz snajperkę (lewy obrazek poniżej). Weź ją i zastrzel strażnika w wieży radiowej na środku lotniska **„3”**. Możesz ubić jeszcze paru przeciwników, a kiedy zaczną się oni zbiegać, połóż się w budce na ziemi i kiedy tylko ktoś przejdzie przez drzwi, załatw go (prawy obrazek poniżej).











Kiedy teren będzie wolny wyjdź na zewnątrz i skieruj się do wieży radiowej na środku lotniska „1”. Przed dojściem do niej zestrzel kamerę nad drzwiami, a następnie wejdź do środka i po schodach na górę, gdzie znajdziesz radioodbiornik (górny obrazek po prawej), który napraw. Przejdź na drugą stronę ulicy i udaj się do dużego arsenału „2”. Oczyść go z przeciwników, wejdź na górę, weź któryś z licznych karabinów (dolny obrazek po prawej) oraz skrzynię z jednej z półek.



Wróć na środek lotniska. Przejdź przez ogrodzenie, zastrzel strażników przy budce „1”, po czym rozruszaj za pomocą przełącznika (lewy obrazek na następnej stronie) cysterny z benzyną. Na koniec skieruj się do maszyny z której zatankujesz śmigłowiec (prawy obrazek na następnej stronie). Będzie to trwało dwie minuty. Podczas tego czasu na lotnisku wylądują dwa oddziały przeciwników, dlatego polecam dobrze schować się za betonowymi blokami „2” i nie wychylać nosa dopóki aż do końca odliczania.





MISJA 12 – FORTECA ZALEBA

Zadania:

1. **Wyeliminuj nieprzyjaciół zmierzających do radiostacji, zanim zdołają przesłać ostrzeżenie o twojej obecności.**
2. **Zdobądź teczkę Priboiego i wyeliminuj Zaleba.**
3. **Wróć z teczką do śmigłowca.**



Rozpoczynasz w lecącym helikopterze jako obsługa pokładowego karabinu. Po paru chwilach dotrzesz do konwoju **„1”**, stojącego obok pierwszego wrogiego posterunku. Przygotuj karabin i zacznij ostrzeliwać dach **„2”**, na którym znajdują się żołnierze z wyrzutniami (lewy obrazek poniżej). Pamiętaj, aby zająć się nimi w pierwszej kolejności, ponieważ inaczej skutki mogą być opłakane. Kiedy wyruszysz w dalszą drogę, zostaniesz zaatakowany przez śmigłowiec. Zastrzel żołnierzy którzy się w nim znajdują i przygotuj się do szturmu na kolejny konwój (prawy obrazek poniżej).







Jest tutaj dużo wartowników z rakietnicami, więc aby szybko się ich pozbyć celuj w czerwone beczki, stojącego koło nich. Po drodze natkniesz się jeszcze na pojedynczą chałupę z kilkoma żołnierzami (lewy obrazek poniżej). Zastrzel ich szybko i przygotuj się do szturmu na bazę. Kiedy do niej dolecisz od razu pruj w strażników z rakietnicami **„1”**, **„2”**, którzy siedzą na dachach budynków (prawy obrazek poniżej).

Po zażegnaniu tego niebezpieczeństwa zacznij walić we wszystkich innych żołnierzy w zasięgu wzroku, skupiając się w pierwszej kolejności na tych, którzy siedzą w wieżyczkach **„3”**, **„4”**. Kiedy helikopter wyląduje, opuść go, połóż się w dogodnej pozycji **(X)** i ostrzeliwuj nadbiegających stopniowo wrogów **„5”**.







Po oczyszczeniu drogi wyrusz do willi Zaleba na południowym zachodzie **„1”**. Zastrzel wszystkich widocznych strażników, którzy czatują w lewym skrzydle budynku. Wejdź do środka i oczyść CAŁY budynek włącznie z dachem. Na koniec wejdź do pokoju na piętrze, w którym przebywa Zaleb z ochroną. Aby się nie narażać weź granat i odbij go od ściany tak, aby wylądował w środku pomieszczenia. Dzięki temu wybijesz wszystkich naraz. Przed zabraniem teczki, leżącej na półce przy oknie (lewy obrazek poniżej), skieruj się na górę i weź rakietnicę od jednego z martwych żołnierzy.

Wróć do pokoju Zaleba, podnieś aktówkę, podejdź do okna z lewej i kiedy otworzą się drzwi w garażu **„2”** vis a vis ciebie (prawy obrazek poniżej) oddaj strzał z rakietnicy. Karabinem zastrzel niedobitków i kiedy teren będzie czysty, wróć do helikoptera **„3”**.





MISJA 13 – AWANTURA W PORCIE

Zadania:

1. **Przeszukaj bazę danych pod kątem informacji o zabezpieczonym obszarze.**



Przejdź za ciężarówkę z lewej, połóż się na ziemi **(X)** i zastrzel trzech strażników **„1”**, **„2”**, których tutaj spotkasz (jeden wybiegnie z budki, kiedy zobaczy trupa kolegi). Kiedy zaczną nadbiegać kolejni wartownicy z głębi bazy, okop się dobrze za przyczepą tira i eliminuj po kolei wszystkich, którzy wejdą ci pod lufę **„3”**. Dobrym sposobem jest ostrzeliwanie ich nóg w czasie gdy przebiegają obok ciężarówki.

Kiedy wszyscy będą leżeć trupem skieruj się na zachód, otwórz bramę **„4”** i wkrocz na rozległy plac, a potem udaj się do hangaru **„5”** (lewy obrazek poniżej). Przez drzwi z lewej wejdź do części biurowej, zastrzel wartowników i użyj komputera w jednym z pomieszczeń. Następnie opuść halę i udaj się na północ między kolorowe kontenery **„6”**. Skręć w lewo i po cichu wyeliminuj dwóch wartowników **„7”** przy szlabanie (prawy obrazek poniżej) oraz trzeciego, stojącego w budce.







Przejdź przez bramę i skręć w prawo w stronę drewnianych skrzyń **„1”**. Przejdź przez nie, podejdź do budynku z lewej i kiedy kamera przy bramie vis a vis ciebie będzie patrzeć w inną stronę, otwórz przejście **„2”** i trzymając się prawej strony siatki **„3”**, wkrocz na kolejny plac. Idź wzdłuż siatki, a potem wzdłuż muru **„4”**. Kiedy żaden z trzech wartowników nie będzie patrzył w twoją stronę doskocz do przyczepy **„5”**, a stamtąd za budynek przed tobą **„6”**.





Przebiegnij za śmietnik z lewej, a stamtąd do drabiny (lewy obrazek powyżej) po której wdrap się na dach **„7”**. Załatw cicho snajpera, podejdź do szyby przy drabinie i zastrzel wartownika na dole. Następnie uporaj się z tymi z placu i jeśli wybiegną kolejni, ustaw się na dachu i eliminuj ich po kolei. Kiedy teren będzie czysty, zeskocz do budynku, zejdź schodami na sam dół (po drodze możesz spotkać paru żołnierzy), przejdź przez duże drzwi z prawej i przestaw dźwignię generatora **„8”** (prawy obrazek powyżej).



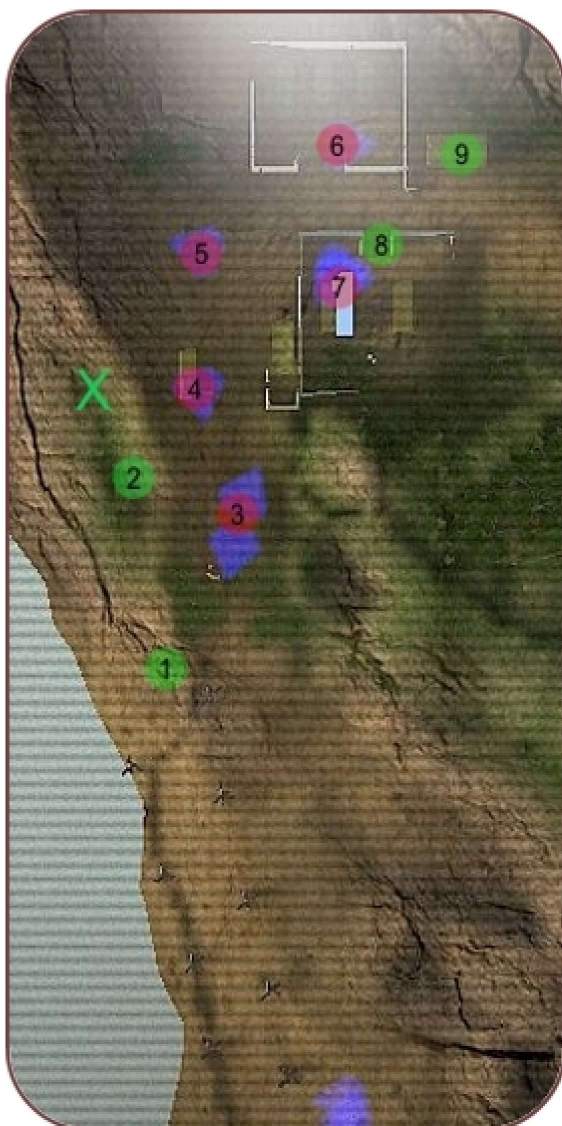
Opuść plac i udaj się w stronę żurawia, stojącego przy przystani **„1”**. Uważaj, ponieważ na jego schodach czai się snajper. Załatw go, weź karabin wyborowy i wejdź na górę, po czym przestaw dźwignię. Kiedy na placu za murem pojawią się żołnierze **„2”**, **„3”**, wystrzelaj ich za pomocą snajperki. Nie przejmuj się jeśli nie załatwisz wszystkich. Zejdź na dół, weź poprzedni karabin i przejdź przez wyłom w murze **„4”**. Podejdź do najbliższego kontenera **„5”** i wychylając się, eliminuj kolejnych przeciwników.

Zwróć szczególną uwagę na wartowników, pojawiających się na podeście przy hangarze **„6”** (lewy obrazek poniżej). Kiedy teren będzie czysty, wejdź do budynku przez niebieskie drzwi **„7”** i podejdź do komputera. Po scence zabij nożem dwóch przeciwników, wskocz do wody i podpłyń do drabiny na północy **„8”** (prawy obrazek poniżej). Przeszukaj teren, znajdź trochę broni i wróć przez wyłom na plac, gdzie czeka na ciebie grupa żołnierzy **„9”**. Zabij ich i skieruj się do hydroplanu.





MISJA 14 – DESANT NA WYSPĘ



Zadania:

1. **Wyłącz zasilanie stacji radarowej.**
2. **Wyłącz terminal radarowy.**
3. **Wyłącz terminal łączności.**

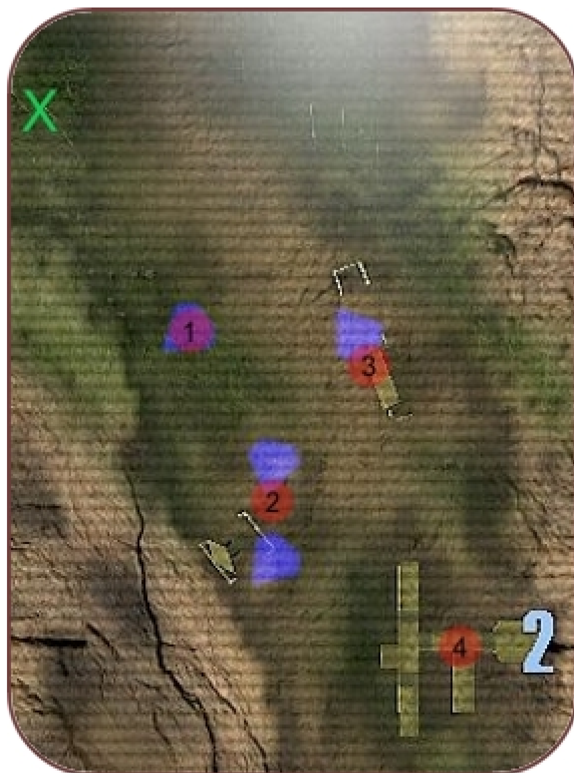
Zaczynasz w wodzie. Skieruj się w stronę hydroplanu i płyń wzdłuż plaży, aż do końca zasieków **„1”**. Wyjdź na ląd i czołgając się, wpełznij na wzgórze z lewej **„2”**. Wychyl się delikatnie zza krawędzi i zastrzel dwóch strażników na ścieżce **„3”** (obrazek poniżej).



Kontynuuj czołganie i po dotarciu do odpowiedniego miejsca **(X)**, wystrzelaj za pomocą karabinu AUG wszystkich przeciwników w zasięgu wzroku **„4”**, **„5”**, **„6”**, **„7”**.

Pamiętaj, że żaden z nich nie może włączyć alarmu, ponieważ zakończy to twoją misję. Kiedy plac będzie czysty podejdź do furtki z prawej **„8”**, otwórz ją i wyłącz dwa generatory (obrazek po prawej). Przed wyruszeniem w dalszą drogę cofnij się na ścieżkę, zabierz zabitemu snajperowi karabin wyborowy oraz weź do niego naboje, które znajdziesz w namiocie z lewej **„9”**.





Wyrusz wzdłuż ścieżki, połóż się na wzgórzu z prawej **(X)** i wystrzelaj wrogów przed tobą **„1”**, **„2”**. Rusz dalej, oczyść namiot z lewej **„3”** i dojdź do wrogiego kompleksu **„4”**. Przygotuj pistolet maszynowy z tłumikiem, skieruj się w prawo, zabij wartownika (lewy obrazek poniżej) wejdź do środka przez pobliskie drzwi i wybij wszystkich, którzy staną ci na drodze. Na koniec zniszcz terminal (prawy obrazek poniżej), stojący w jednym z pokoi, po czym opuść budynek.







Skieruj się na południe i kiedy nadleci śmigłowiec wypełniony wrogimi żołnierzami **„1”**, połóż się na ścieżce **(X)** i szybko ich wyeliminuj (lewy obrazek na następnej stronie), za pomocą karabinu wyborowego. Na koniec skieruj się do ostatniego wrogiego kompleksu na górze **„2”**.

Wejdź do środka przez drzwi koło anteny, skręć w korytarz z prawej i zastrzel wszystkich (prawy obrazek na następnej stronie), którzy zaczną wybiegać wprost pod twoją broń. Na koniec skieruj się do pomieszczenia na końcu długiego korytarza i dezaktywuj kolejny terminal.





MISJA 15 – NALOT

<u>Zadania:</u>

1. **Zbliż się do celu i oznakuj pierwszą wyrzutnię rakiet plot.**
2. **Zbliż się do drugiej wyrzutni rakiet plot., zanim myśliwiec zostanie stracony.**
3. **Oznakuj drugą wyrzutnię rakiet.**
4. **Udaj się do strefy zrzutu i zabierz pojemnik ze sprzętem.**

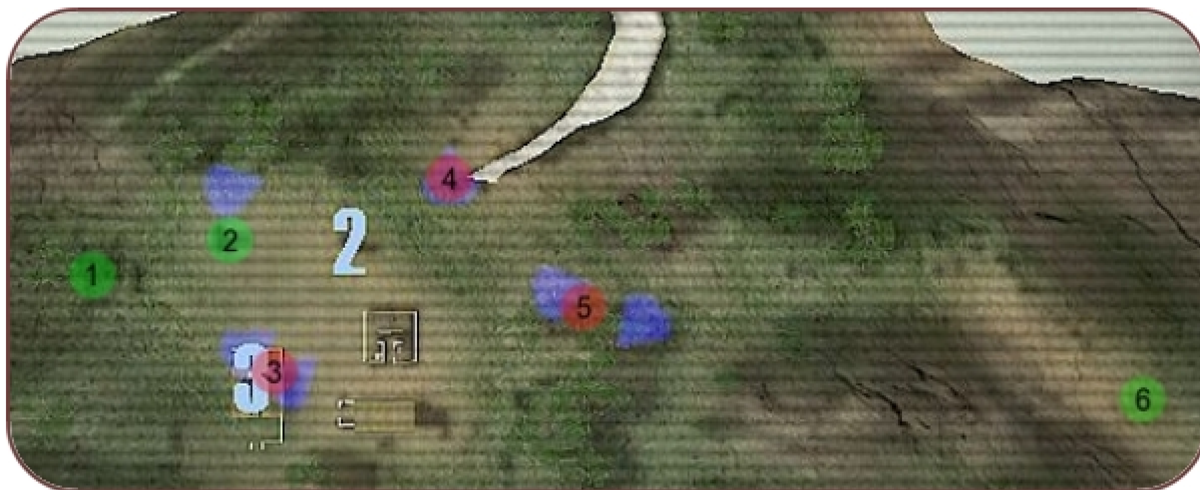


Rozpoczynasz na wzgórzu. Wejdź na ścieżkę z lewej i zacznij schodzić na dół w stronę wrogiej bazy. Schowaj się za pobliskimi skrzyniami **„1”**, wychyl się i zastrzel kilku pobliskich żołnierzy **„2”**, **„3”**, a potem wszystkich kolejnych, którzy zaczną się zbiegać **„4”**, **„5”**.

Kiedy plac będzie pusty weź laser i przetrzymaj go przez 20 sekund na pierwszym SAMie **„6”** (lewy obrazek poniżej). Skieruj się na skarpę na południu **„7”**, zejdź na sam dół i wskocz do jeziora. Przepłyń na drugi brzeg i wyjdź na ląd (prawy obrazek poniżej).







Wejdź po skarpie na górę i po wspięciu się na grzbiet pagórka **„1”**, namierz kolejną wyrzutnię AA (lewy obrazek poniżej). Schowaj się i poczekaj, aż strażnicy którzy przybiegną na miejsce eksplozji, wrócą do swoich starych obowiązków. Kiedy to nastąpi doskocz do zielonych skrzyni **„2”** i podobnie jak w pierwszej bazie, zacznij stopniowo eliminować pojawiających się żołnierzy **„3”**, **„4”**, **„5”** (prawy obrazek poniżej). Na koniec skieruj się na krętą ścieżkę **„6”**, prowadzącą do kolejnego celu misji.







Kiedy na drodze wypatrzysz posterunek ze snajperami **„1”**, skręć do lasu z lewej, połóż się w dogodnej pozycji **(X)** i załatw wszystkich wartowników (lewy obrazek poniżej).

Weź karabin snajperski i ruszaj wzdłuż ścieżki. Za górą znajdują się dwie grupy przeciwników **„2”**, **„3”**, patrolujących teren. Poczekaj, aż rozejdą się dwóch przeciwnych kierunkach, po czym doskocz do dymiącej się flary **„4”** (prawy obrazek poniżej).





MISJA 16 – STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

Zadania:

1. **Zneutralizuj snajperów wroga.**
2. **Uzyskaj dostęp do głównego wejścia.**
3. **Wyłącz kamery bezpieczeństwa.**
4. **Zmień ustawienie anteny satelitarnej.**
5. **Uzyskaj dostęp do głównego budynku świątyni.**



Znajdujesz się na wzgórzu oddalonym od kompleksu pałacowego. Skieruj się w lewo, wejdź na grzbiet pagórka **„1"** niedaleko głównego wejścia i połóż się na nim ze snajperką (lewy obrazek poniżej).

Wytłucz wszystkich snajperów na balustradzie nad bramą **„2"**, **„3"**, **„4"**, a następnie wystrzelaj każdego kogo zdołasz namierzyć **„5"**, **„6"**, dzięki czemu przerzedzisz trochę szeregi wroga. Przejdź przez drewnianą bramę, oczyść z przeciwników plac (prawy obrazek poniżej) i błyskawicznie wbiegnij na balustradę nad bramą.

Zabierz poległym snajperom karabiny wyborowe, wycofaj się na wykorzystany już raz pagórek i rozpocznij kolejną, snajperską młóckę. Po jej zakończeniu wkrocz do kompleksu pałacowego.





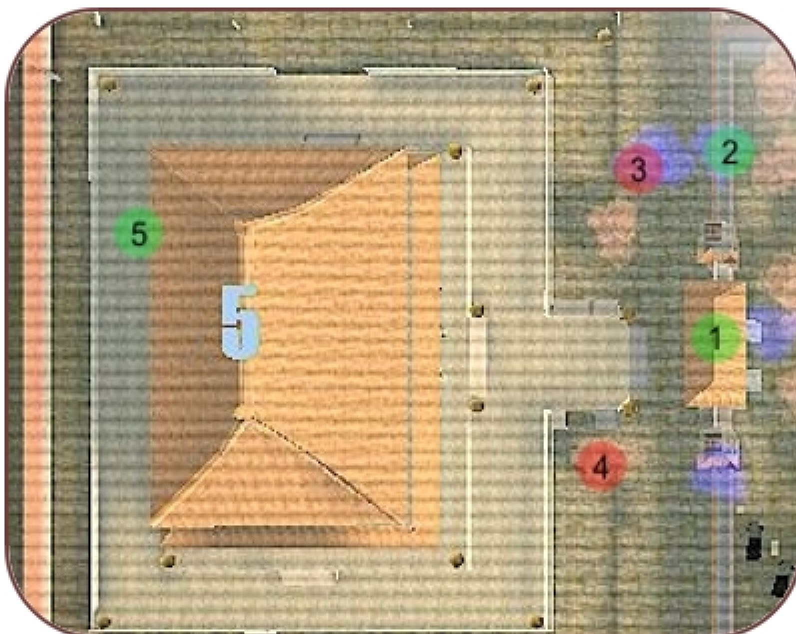




Przejdź przez drugą bramę **„1”** i spacyfikuj kolejny plac (obrazek po lewej). Jeśli dobrze obchodziłeś się z karabinem snajperskim, to nie powinieneś mieć tutaj większych problemów.



Na kolejnym podwórzu dotrzesz do czerwonego, ceglanego domku **„2”** (obrazek po lewej). Wejdź do środka i za pomocą komputera wyłącz kamery. Po uczynieniu tego udaj się do następnego **„3”**, gdzie również użyj PC-ta.



Przez balustradę nad bramą „1” wejdź na mur „2”, skąd będziesz miał świetne pole ostrzału placu „3”, „4” (lewy obrazek poniżej) bezpośrednio przylegającego do pałacu.

Kiedy go oczyścisz udaj się do dawnej siedziby cesarzy, obejdź ją i wejdź na drewniane rusztowanie „5” (prawy obrazek poniżej), stojące na zachodzie. Dzięki niemu dostaniesz się na balustradę, która zaprowadzi cię do drzwi. Po przejściu przez nie misja dobiegnie końca.





MISJA 17 – TAJNE LABORATORIUM WOJSKOWE

Zadania:

1. **Zdobądź plany laboratorium.**
2. **Zmień konfigurację przekaźnika.**
3. **Wyślij dane broni EMP.**





Ukucnij i po cichu wyrusz za strażnikiem przed tobą. Za drewnianą skrzynią skręć w lewo i przeszukaj stalowe szafki z papierami. W jednej z nich znajdziesz dokumenty. Weź je i idź w kierunku, w jakim podążał strażnik. Przejdź przez drzwi z lewej i przechodź przez kolejne pomieszczenia, aż dotrzesz do pokoju z panelem (lewy obrazek powyżej). Poczekaj, aż kamera w prawym górnym rogu nie będzie zwrócona na ciebie, po czym zniszcz urządzenie. Uważając na strażników, wyjdź na plac patrolowany przez żołnierzy i zejdź na dół po schodach. Następnie obejdź posąg Buddy i wejdź do tunelu (prawy obrazek powyżej). Rusz przed siebie, zastrzel strażnika przy stalowym ogrodzeniu. Przy drewnianych skrzyniach skręć w lewo, poczekaj aż kamera nie będzie zwrócona w stronę korytarza, po czym otwórz stalowe drzwi i skieruj się do przejścia z lewej.





Dostaniesz się do szybu wentylacyjnego, który zaprowadzi cię do głównej sali laboratorium. Wskocz na białą rurę przed tobą i skieruj się do przejścia z prawej (lewy obrazek powyżej). Przejdź przez tunel, wejdź na kolejną rurę i idź po niej tak długo, aż dotrzesz do białych skrzyń, po których bez uszczerbku na zdrowiu zejdziesz na dół. Wróć korytarzem do miejsca, gdzie wszedłeś do pomieszczenia i uważając na kamerę przejdź przez bramę, po czym skieruj się do drzwi znajdujących się na końcu placu z ciężarówką (prawy obrazek powyżej).





Dojdź do rozległej sali z serwerami, gdzie załatw po cichu naukowców. Następnie podejdź do komputera (lewy obrazek powyżej) stojącego na biurku. Po krótkiej scence natychmiast zastrzel generała i dwóch jego goryli, stojących na podeście przed tobą (prawy obrazek powyżej). Przygotuj się na odparcie ataku żołnierzy którzy wpadną przez drzwi znajdujące się za tobą. Kiedy się z nimi rozprawisz, wbiegnij do pomieszczenia i po kolei eliminuj pojawiających się przeciwników. Po załatwieniu wszystkich misja zakończy się.

MISJA 18 – CENTRUM STEROWANIA

Zadania:

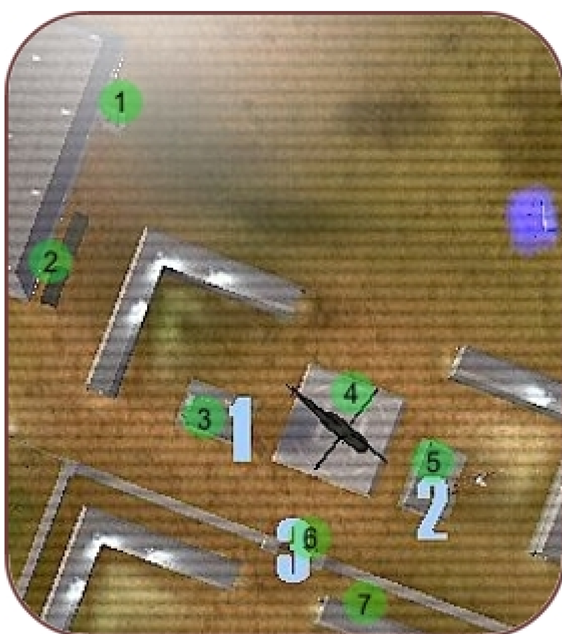
1. **Dokonaj sabotażu układów sterowania radaru.**
2. **Wezwij techników, aby dokonali naprawy.**
3. **Uzyskaj dostęp do kompleksy z instalacją sterowania startem.**
4. **Zdobądź kody startowe.**
5. **Przeprogramuj komputer nawigacyjny.**
6. **Przełącz sterowaniem odpalaniem na system ręczny.**
7. **Poprowadź kabel do wyrzutni.**







Rozpoczynasz na małym wzniesieniu przed wrogą bazą. Skieruj się na prawo i pozostając daleko od ogrodzenia, rusz wzdłuż niego. Na załamaniu zastrzel strażnika w wieży i skręć w lewo. Tuż przy końcu natkniesz się na wieżyczkę oraz furtkę **„1”**. Wyeliminuj żołnierza na wieży, poczekaj, aż kamera nie będzie skierowana w twoją stronę, po czym doskocz do bramy, strzel w kłódkę i szybko wejdź do środka. Skręć w lewo i idź wzdłuż ogrodzenia z prawej **„2”**. Podejdź po cichu do budki wartowniczej **„3”** (lewy obrazek powyżej), załatw dyskretnie przebywającego w niej wartownika i skorzystaj z komputera, który otworzy bramę. Uważając na okoliczne kamery przejdź przez otwartą furtkę i przeskocz do ściany budynku z lewej **„4”** (prawy obrazek powyżej).







Skręć za róg i wejdź do hangaru przez tylne drzwi **„1”**. W środku udaj się w lewo i idź przed siebie, aż dotrzesz do drzwi, którymi opuścisz pomieszczenie **„2”** (po drodze wyeliminuj po cichu paru żołnierzy). Przejdź przez zamkniętą furtkę i uważając na kamery, skieruj się do budynku z radarem **„3”** (górny obrazek po prawej). Wejdź do środka, zniszcz maszynerię i wyjdź na zewnątrz.

Przejdź przez helipad **„4”** i udaj się do bliźniaczego budynku **„5”**, gdzie zajmij się kolejną maszyną. Po wykonaniu zadania wróć na dwór i po wyczekaniu na dogodny moment, przejdź przez bramę strzeżoną przez kamery **„6”** (dolny obrazek po prawej). Wskocz za ścianę budynku z lewej **„7”** i przygotuj się do biegu.



Ponownie poczekaj, aż kamery nie będą na ciebie skierowane, po czym udaj się do dużego budynku na południowym zachodzie **„1"**. Wejdź do niego i skieruj się do drugiego pokoju z prawej. Zastrzel naukowca, weź teczkę i udaj się do głównej sali, gdzie czeka cię strzelanina z kilkoma pracownikami. Po uporaniu się z nimi, wejdź do pokoju z prawej, gdzie skorzystaj z komputera (lewy obrazek poniżej).

Następnie użyj sprzętu, znajdującego się w pomieszczeniu z lewej. Po załatwieniu wszystkiego wejdź schodami na górę, wyjdź na któryś z bocznych balkonów i skorzystaj z czerwonej drabiny, aby dostać się na dach **„2"**. Wespnij się na wieżę i zacznij zjeżdżać po linie w dół (prawy obrazek poniżej), dzięki czemu zakończysz kolejne zadanie.

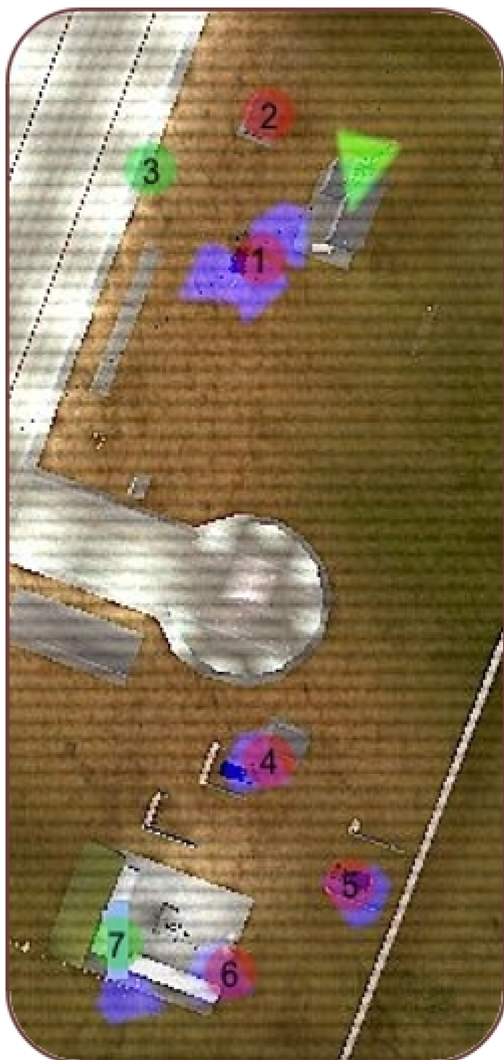




MISJA 19 – PLATFORMA STARTOWA

Zadania:

1. **Przerwij tankowanie rakiety.**
2. **Umieść w rakiecie lokalizator.**
3. **Przemieść wyrzutnię.**
4. **Odetnij bunkier sterowania startem.**
5. **Rozpocznij sekwencję startu rakiety.**







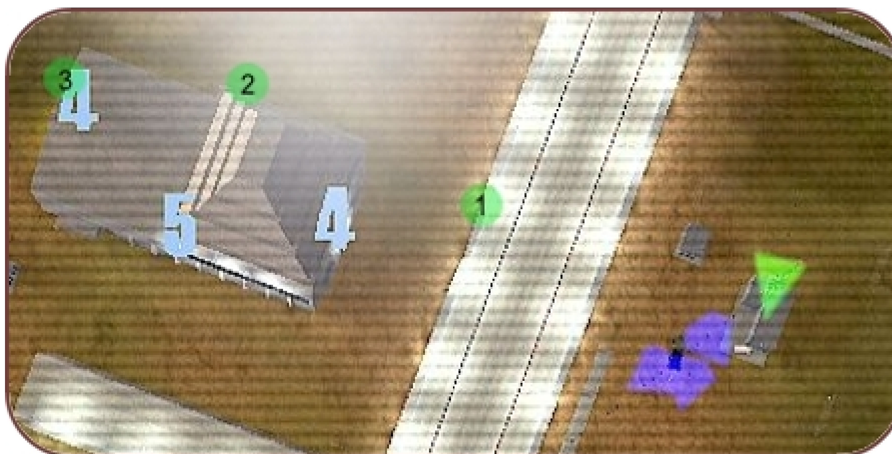
Zejdź po czerwonej drabinie na dach budynku. Połóż się i wystrzelaj wszystkich przeciwników na placu **„1”**. Pamiętaj, aby zacząć od tych, którzy znajdują się przy alarmie. Po oczyszczeniu terenu wejdź do budki **„2”** i za pomocą komputera otwórz bramę **„3”** prowadzącą na ulicę. Idź wzdłuż drogi i spacyfikuj budkę wartowniczą z lewej **„4”**. Następnie za pomocą komputera (górny obrazek po prawej) otwórz drugą bramę. Połóż się na ziemi i dyskretnie oczyść plac przy zbiornikach **„5”**, **„6”**, po czym przestaw dwa zawory (dolny obrazek po prawej) przy cysternach **„7”**.



Opuść plac i skieruj się w stronę rakiety **„1”**. Ponownie po cichu oczyść cały plac **„2”**, **„3”** i kiedy droga będzie wolna skieruj się do rusztowania podtrzymującego rakietę **„4”**. Wjedź windą na górę, zastrzel trzech snajperów i skieruj się w stronę głowicy rakiety (lewy obrazek poniżej), gdzie podłóż transmiter. Następnie weź od któregoś ze strzelców karabin wyborowy i wystrzelaj komandosów, którzy przylecą śmigłowcem **„5”** (prawy obrazek poniżej), a potem zajmij się dwoma naukowcami i dwoma strażnikami, przebywającymi w bunkrze z lewej. Zejdź po schodach na trzecie piętro i aktywuj pierwszy z trzech paneli. Drugi znajdziesz na szóstym, natomiast ostatni na ósmym piętrze. Kiedy je uruchomisz na placu pojawi się pół wrogiej armii. Strzel w któregoś z żołnierzy, aby zwrócić na siebie uwagę, odczekaj chwilę i za pomocą liny znajdującej się z lewej strony ostatniego podestu, zjedź w okolice wieży, gdzie zaczynałeś misję.







Kiedy nikt nie będzie patrzył w twoją stronę, przebiegnij przez ulicę i otwórz bramę **„1"** na wprost ciebie. Idź wzdłuż ściany bunkra z lewej **„2"**, a za rogiem otwórz wrota **„3"** (lewy obrazek poniżej) za pomocą panelu. Wejdź do środka i zamknij je od wewnątrz, po czym idź wzdłuż korytarza aż do głównej sali. Wciśnij zielono-czerwony przycisk na ścianie z lewej, a potem kolejny czerwony, znajdujący się na konsoli z lewej. Kiedy to uczynisz z prawej strony wybiegnie oddział komandosów (prawy obrazek poniżej). Polecam obrzucanie ich granatami oraz zastrzelenie niedobitków. Na koniec skorzystaj z ostatniego przycisku, który znajdziesz z prawej strony konsoli. Gratulacje! Właśnie uratowałeś świat przed zagładą.





KODY DO GRY

Naciśnij w głównym menu kombinację klawiszy: **Ctrl + Alt + Shift + F9**. Uzyskasz dostęp do wszystkich misji.